



Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2017 – 2020, 2. odpiranje, za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: Razvoj pilota mQuiz.

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P-16 se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbrišite):

05 - Naravoslovje, matematika in statistika

06 - Informacijske in komunikacijske tehnologije (IKT)

- V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partner/ja – podjetje/ji oz. organizacija, ki je/sta bilo/i vključeno/i v projekt)

Univerza v Ljubljani, Fakulteta za računalništvo in informatiko;

IOLAR informatika v besedi, d.o.o.;

Državni izpitni center (RIC Ljubljana)

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

V modernem svetu predstavlja izobraževanje velik strošek z vidika državnih ustanov, podjetij, učencev. Včasih so bile glavno gradivo za učenje tiskane knjige, danes pa jih v dobi računalnikov in pametnih naprav vse bolj izpodrivajo digitalni viri in spletne aplikacije. Poleg stroškovnega vidika pa pridobivanje znanja predstavlja tudi velik umski napor, zato mnogi ljudje znanja ne pridobivajo na najučinkovitejši način. Pri analizi problema smo ugotovili, da je glavna težava ohranjanje nivoja motivacije. Pomanjkljivost večine spletnih aplikacij za poučevanje pa je ravno v tem, da ne posvečajo dovolj pozornosti vzdrževanju visokega nivoja motiviranosti uporabnika. Razreševanje tega problema je bil glavni cilj našega projekta.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

V projektu smo skupaj s partnerskima organizacijama IOLAR in RIC razvili pilotsko aplikacijo mQuiz, ki omogoča kakovostnejše in lažje pridobivanje novih znanj, saj skrbi za nenehno motiviranost uporabnika. Njeno predhodnico, aplikacijo eQuiz, že več let s pridom uporabljamo za e-poučevanje oz. e-učenje. Ključna novost, ki jo je prinesel mQuiz, pa so povsem nove metode za spodbujanje uporabnikov. Glavni poudarek teh metod je na igrifikaciji oz. učenju skozi igro. Uporabnik z reševanjem različnih ugank preverja in dopolnjuje svoje znanje iz izbrane tematike, pri tem pa dobiva in daja povratne informacije, ki so koristne tako zanj kot tudi za razvijalce in pedagoge. S tem imajo oboji vzajemno korist in motivirajo drug drugega za uporabo in razvoj aplikacije. Razvili smo primerno nivojsko

strukturo aplikacije, ki od uporabnika zahteva osvojitve določenih ravni znanja, preden se lahko spopade z naslednjim nivojem.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Naš končni produkt, aplikacija mQuiz, predstavlja korak v smeri učinkovitejšega e-izobraževanja, saj prek igre uporabnike motivira k pridobivanju novega znanja na izbranem področju. Sistem vodi uporabnika k doseganju zastavljenih učnih ciljev, pri tem pa ves čas ohranja njegovo vedoželjnost in visok nivo motivacije. To doseže z naborom številnih zanimivih ugank, v katerih pa je v resnici skrito učenje novih konceptov. Uporabnik ima možnost podajanja povratne informacije o različnih vidikih ugank, tako da je tudi sam udeležen v sestavljanju primerne nabora, sestavljalci pa s tem pridobijo zelo koristne povratne informacije. Še en vidik motiviranja uporabnika pa dosežemo tudi z možnostjo primerjave uspešnosti z izbrano skupino drugih uporabnikov. Tako uporabnika motiviramo tudi prek prikrite tekmovalnosti. Poleg tega sestavljalci lahko sistem uporabijo za sestavljanje uravnoteženih preverjanj znanj.

Nekateri konkretni rezultati so naslednji:

- učenje prek igre (nivojski sistem ugank, pri čemer vsaka predstavlja svoj učni cilj),
- visoka motiviranost uporabnikov,
- možnost glasovanja o različnih vidikih ugank,
- aplikacija za sestavljanje uravnoteženih preverjanj znanj,
- dokumentacija (koda, uporabniki, upravljalci in vzdrževalci),
- varnostni elementi (učinkovit nadzor) in prijetna grafična podoba ter dobra uporabniška izkušnja.

Seveda ima v današnjem svetu potencialni uporabnik poplavo različnih priložnosti in možnosti. Cilj razvoja naše aplikacije mQuiz je prepričati uporabnika, da je takšno učenje veliko lažje oziroma je lahko celo zabavno. To pa je potrebno narediti na nevsiljiv, a hkrati prepričljiv način. Naš način je učenje prek igre. S tem bi v družbo širili tudi zavest, da je delo, četudi je včasih težavno, lahko zelo zanimivo.

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).